ルーンファクトリー4ドラマCD／どうぶつの森最新作／ポケモンB2・W2開発秘話

毎月21日発売！

ニンドリ

Nintendo DREAM

ニンテンドー3DS&DS&Wii専門誌

9

vol.221/Sep.2012

特別価格 ¥880

とびだせ どうぶつの森

モンスターハンター4

ファイアーエムブレム 覚醒

イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ／ライメイ

ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン



先取りプレイレポート!!

New スーパーマリオブラザーズ 2



ニンドリだけのオリジナルシナリオ

人気のポスターセットも！

特別付録

ルーンファクトリー4 スペシャルドラマCD

開発者インタビュー+攻略!!

ポケットモンスターブラック2・ホワイト2

3つの視点で桜井政博さんに訊く！

新・光神話 パルテナの鏡

ポケットモンスターブラック2

ポケットモンスターホワイト2

『ポケットモンスターブラック2・ホワイト2』
『2』だからでき

まずは開発スタッフインタビュー！『ポケモンB2・W2』の開発でおなじみのゲームフリークに、たっぷりとお話を聞いてきました！　開発の経緯から、Nをはじめ2年後のキャラの話、そして キュレムの秘密まで…。また本作のサントラ発売に合わせ、"ポケモンの音楽"に関するお話もてんこ盛りでお届けします！



インタビュー ＋ 攻略

ポケットモンスターブラック2・ホワイト2

■ポケモン　■6月23日発売
■各4800円(込)　■RPG
■1～5人プレイ用　■CERO全年齢
■通信:ワイヤレス○　ダウンロード×　Wi-Fiコネクション○
■赤外線通信対応

» DS

ついに発売日を迎えた『ポケットモンスターブラック2・ホワイト2』!!　今月は開発を手掛けたゲームフリークへの直撃インタビューと、前号に続くマップ攻略の2本立て特集をお届け！　ゲームを買った人もこれから買おうという人も、ぜひ楽しんでください!!

2大特集



あのアイリスがチャンピオンに!!

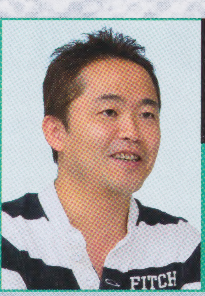
このイラストに注目！　なんと!!『ポケモンB2・W2』ではアイリスがチャンピオンになっていたのだ!!　彼女とポケモンリーグで戦うまでにどんなドラマが待っているのか…。攻略はP17からだ!!

開発スタッフインタビュー

る冒険を!!



⬅インタビューが行われたのはゲームフリーク社内の会議室。『ポケモンブラック2・ホワイト2』の企画も、ここで生まれてきたのかな？



ゲームフリーク プロデューサー 増田順一さん

開発本部長。今作ではプロデューサーとして、プロジェクト全体の取りまとめや社内スタッフの割り振りを担当する



ゲームフリーク ディレクター 海野隆雄さん

ディレクターとアートディレクターを兼任。ゲーム全体の方向性を決めつつ、グラフィック全般の取りまとめも行う



ゲームフリーク サウンドデザイナー 一之瀬剛さん

サウンドデザイナー。佐藤さんとともに本作の全音楽を制作する。開発の初期には、企画のアイデア出しにも参加している



ゲームフリーク サウンドデザイナー 佐藤仁美さん

サウンドデザイナー。『ポケモンB2・W2』開発中盤から制作チームに加わり、一之瀬さんとともに全音楽を制作する

ゲームフリークは職種の垣根を設けない

―― 海野さんは『ポケモンB・W』では3Dアートディレクターでしたが、今回は初のディレクターに挑戦ですね。実際にやられてみて、いかがでしたか？

海野 これはゲームフリークという会社の特徴でもあるんですが、ゲームの面白さを追求することに関しては、職種の垣根を設けません。自分と別の職種に関しても、「もっとこうしたらいいのでは？」と意見を出し合います。私はグラフィック担当でしたが、ときにはゲームの根幹をなす部分にも携わることがあったので、一度自分の力を試してみたいとは思っていました。『ポケモンB・W』を作り終えたときに、自分の中にためていたアイデアもあったので、ディレクターをやらせてほしいと増田に訴えたんです。もちろんディレクターは初めてでしたが、ここにいる一之瀬や佐藤ら、『ポケットモンスター』にずっと携わってきたスタッフを増田に用意してもらえたので、そこはいい意味でスタッフにおんぶしてもらい、自分はかじ取りに専念できました。大変でしたが、最終的にはうまくいったと自負しています。



Upper screen

⬅例えばPWT（詳しくはP17）の企画出しには、一之瀬さんも関わっているんだとか

―― 『ポケモンB・W』の2年後ということで、作りやすさもあったのでは？

海野 そうですね。もともと『ポケモンB・W』のシステム自体がかなり完成されていましたので、それを「どう洗練させていくか」に集中することができた分、かなりスムーズだったと思います。

―― 先ほど「ゲームフリークは職種の垣根を設けない」というお話がありましたが、けっこう面白い社風ですね。

増田 うちはそうです。企画もプランナーが書類を書いて終わりかといったらそういうわけではなく、プログラマーやグラフィックデザイナーからの意見で、より良くなることもあります。例えば『ポケモンHG・SS』ディレクターの森本は、『ポケモン赤・緑』当時はプログラマーだったんですが、ミュウの絵を描いたのはじつは彼なんです。自分も当時はプログラマーでしたが、音楽も作っていました。もともとゲームフリーク自体が非常に小さかったので、1人1人がいろんなことをやろうというのが社風のベースになっています。もちろん1つの仕事を極めるのも素晴らしいことですが、いろんな仕事を経験する、いろんな立場からアイデアを出し合うのが、ゲームフリークという会社の特徴なんです。

DSで、2バージョンで、続編である理由

―― これまでの例ですと、『ポケモンB・W』の次は色違いの『グレイ』あたりだと思っていたのですが…。『2』とは、かなり意外でした。

増田 『ポケモンB・W』の開発段階で次のバージョンを作ろうとは思っていたのですが、この時点では『2』にするとか2本出すことは想定していません。ただ、DSで作りたいとは考えていました。

―― それは少し意外ですね。

増田 ハードの主流が3DSに変わっていくだろうとは思っていましたが、『ポケモンB・W』をさらに発展させたいという意識がありましたし、なにより、DSはものすごい数が普及しています。『ポケットモンスター』はみんなで集まってワイワイ遊ぶのが一番大事ですからね。今回同時に100人でも遊べる「フェスミッション」という新要素を加えたのですが、そもそも100人がゲーム機を持っていないと100人では遊べませんし。

―― なるほど。それでまずDSでの発売に決まったと。

増田 また今作は「キーシステム」という新システムを採用しています（詳しくはP17）。ゲームをクリアするとあるキーが出て、別バージョンのソフトにさまざまな遊びを加えられるというものです。それは本当は『ポケモンB・W』に入れたかったんですよ。ただ企画が出てきたのが開発のかなり後半だったので、相手のソフトに何か変化を及ぼすというのは、危険な試みだったんです。それで『ポケモンB・W』での採用は見送りましたが、次こそやりたいという思いはありました。このキーシステムは、「『ポケットモンスター』が2バージョンある」ことの価値を問い直すためにも、チャレンジしたかったんです。1本遊んだ人が、もう一方のバージョンを遊ぶ際に、違う遊びができる。それを実現するためにも、新作は2バージョンにしました。

―― DSでの発売、そして2バージョンと形が見えてきましたね。

増田 株式会社ポケモンの石原社長らと次回作について話し合った際に、「3DSではなくDSでやるからには、何か"発明"がほしい」という話になりました。そこで考えたのが、シリーズ初のナンバリングタイトルです。じつを言うと『ポケモンB・W』開発中、『2』を作ることは全然考えていませんでした。ファンの方には申し訳ないけど、Nは行方不明のまま皆様の心に留めておいてもらうつもりだったんです。

―― そうだったんですか！

増田 むしろこれまで『ポケットモンスター』でナンバリングタイトルを作ったことがなかったので、『2』であることを前面に出そうと思いました。『2』なので2年後。『2』なので2バージョン。この作品では、「2」のイメージがいろんなところにかかっています。

海野 『ポケモンB2・W2』は「共鳴」が1つのキーワードになっています。フェスミッションはプレイヤー同士の共鳴、キーシステムは2つのバージョンの共鳴。さらに「おもいでリンク」（詳しくはP17）というシステムがあり、これは『ポケモンB・W』と『ポケモンB2・W2』を共鳴させるものといえます。「おもいでリンク」は2年間の空白を補完するエピソードなんですが、これがあることで『ポケモンB2・W2』だけでなく『ポケモンB・W』も共鳴し、物語をより深く楽しめるようになると思いますよ。



Upper screen

⬆「『2』なので2年後」。『ポケモンB・W』から2年後のイッシュ地方には、変わらない部分への懐かしさ、変わった部分への驚きが満ちあふれている

本当は出すつもりのなかった「その後のN」

――『ポケモンB・W』をプレイしたときは、Nは絶対次に出てくるものだと思っていたのですが、そのつもりはなかったんですね。

増田　全然ありませんでした。あくまで、遊んだ皆さんの心に残るような形で止めておこうと。Nの設定を考えたのは私自身なんですが、かなり特殊な天才タイプでしたし、正直こんなに人気が出るとは思っていなかったんです。それが想像以上の人気キャラクターになったので、『2』を作るとなったら、もう「出ないとおかしいだろう！」という存在になっていました。

――ではユーザーの皆さんの支持がなかったら、Nは『ポケモンB2・W2』には出ていなかったと？

増田　ええ。ディレクターの海野には「必ずNを出して」とはリクエストしていませんから。

――でも海野さんとしては、やはりNは出したかったと？

海野　『ポケモンB・W』のNというと、やはりエンディング直前のラストシーンが、すごく心に残るじゃないですか。

――あそこはエンディングでスタッフロールが出るまでの流れが、神がかっていますよねぇ。

増田　あそこのコンテは私が作りました。中盤でNが主人公に「夢を持っているか」と問うシーンがあるんですが、その回答がエンディングにかかっています。Nは未来を予知する人なので、主人公、つまりプレイヤーの未来を予知することにもつながるんです。例えば「夢を持っている」と答えれば、「かなうよ！」と返す。それを最後の言葉にしたかったのですが、そのままだと終わりにくかったので…。それで最後の最後になって新しい曲を作ったり、セリフとセリフの間から最後のタイミングまで本当に細かく調整して、あのようなラストシーンに落ち着きました。

海野　じつは私自身、あれがラストシーンだと知らされずに作っていたんです。で、あとでデバックで遊んでみたら、最後「ダダン!!」と来て「えええっ!!!」と驚いてました（笑）。

――一般のプレイヤーと同じ反応だったんですね（笑）。

海野　あのラストシーンは、プレイヤーの想像を刺激する、自分なりに考えてもらうという点で、非常に良かったと思っています。『2』を作るにあたっても、それに答えを与えすぎるのはどうかと少し考えましたが…。でも私自身がNというキャラに対して未消化な部分があり、「こんな考えを持っていたんじゃないか」「2年間の間にこうしていたんじゃないか」と自分なりにいろいろ考えて、設定も作っていました。それをシナリオ担当の松宮（稔展さん）にぶつけることで、今回の話が作られています。

――ディレクターの海野さんというより、一プレイヤーの海野さんの描いた「その後のN」像かもしれませんね。

海野　この言い方は誤解を生むかもしれませんが、『ポケモンB・W』のNはポケモンの解放を唱えると同時に、N自身がポケモンから解放されようとしていた部分があったと思います。周囲の期待やさまざまな思惑からどう解き放たれていくのか？　それは私自身が知りたかったことでもあり、今作で描きたかったことでもあります。





⬆➡Nとゲーチスが『ポケモンB2・W2』で再び対峙する。2年間で、2人の関係はどう変わったのか？

異なる考えの人々の対立、そして共存を描く

海野　私の中では、今回は「その後のN」のお話でもあるんですが、それ以上に「その後のプラズマ団」のお話でもあります。プラズマ団は「ポケモンを解放する」ことを旗印に集まっていますが、その中にはいろんな考えの人たちがいます。彼らはNにすごく期待した、ある意味"頼っていた"と思うんですよね。そのNがいなくなって、彼らがその後どうするのか？　それはかなり考えました。

――敵対組織がここまで丹念に描かれるのは、かなり意外でした。

海野　もともと異なる思想を持っていたプラズマ団の団員たちが2つに分かれ、どうなっていくのか…。現実の世界でも、異なる考えを持ちつつ同じ目的を目指したり、結局途中で分かれることってありますよね。もともとイッシュ地方自体、さまざまな地方から来た人々の集まった場です。その中での共存、そして対立。これもまた『ポケモンB・W』のテーマの1つなんです。

――プラズマ団にはアクロマという新キャラも登場しました。

海野　アクロマとNの考え方の違いは、プラズマ団内の対立を端的に物語っています。そしてNの「ポケモンを解放する」「ポケモンとトモダチになる」理想がどう受け止められるかを語るには、「同じ舞台だけど違う視点」を持つ必要もあると考えました。だから『ポケモンB・W』とは違う主人公を立てて、違う街から物語を始めています。

――ライバルのキャラクターも、これまでのシリーズとは少し毛色が違っていますね。

海野　ライバルのキャラ付けは最初から意図したものではなく、シナリオを作っていく中で生まれてきたものです。最初は文字通りの「ライバル」で、レッドに対するグリーンのようなイメージだったんですが、それだと今までと視点が変わらないので、もっとポケモンに対する思いを前面に出したキャラになりました。ゲームを最後まで遊んでもらえれば、彼の存在が「ポケモンとどう向きあうか」というテーマへの、1つの答えになっていると感じられるでしょう。

本来の姿ではなかった『ポケモンB・W』のキュレム

――ニンドリは『ポケモンB・W』のときに、「ポケモン誕生秘話」という大型企画をやっているんですが…。じつはその際、キュレムの設定だけはオフレコだったんです。「キュレムは本来の力が抑えられている、拘束されているイメージ」というお話だったんですが、今作でゼクロム、レシラムと吸収合体することを聞いて、やっと合点がいきました。この吸収合体する設定は、『ポケモンB・W』開発中からあったんですか？

増田　はい。ありました。『ポケモンB・W』開発中は次回作をナンバリングタイトルにするか色違いバージョンにするか決まっていなかったのですが、ゼクロム・レシラムと来て次にキュレムが重要な役割を担うのは、だいたい想像がついたと思うんです。でもキュレムがそのまま出てきても、あまり面白くないですよね。皆さんをもっと驚かせたいと思って、用意しておいた要素です。ただ当時はブラックキュレムやホワイトキュレムのデザインがあったわけではなく、あくまで「吸収合体」の設定だけでした。

――じゃあ、ほかのポケモンと合体していた可能性もあったわけですね。

増田　あまり強くないポケモンと合体してもしょうがないので（笑）。お話の流れ的にも、あの2匹が自然ですよね。

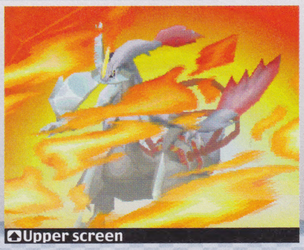
一之瀬　私はキュレムの鳴き声を作ったのですが、最初にハデに作ったら「キュレムは不完全で力が足りていない設定だから、もっと弱弱しくして」と言われ、作り直した覚えがあります。だから見た目の割には、「シャー」と弱い感じの声になっています。

ブラックキュレム、

キュレムがゼクロム、レシラムを吸収合体した姿…それがブラックキュレム、ホワイトキュレムの正体だ。伝説のポケモンの力を得たこの姿こそが、キュレムの真の姿なのか？　その力は、ゲーム中で確認しよう！



⬆➡レシラムを吸収合体し、キュレムがホワイトキュレムへと変貌!!



変わらないことにも意味が。2年後のキャラたち

── 『ポケモンB・W』の2年後ということで、同じキャラの2年後をどう描くか、かなり気を使ったのでは？

海野　これは今回キャラクターデザインを担当した大村（祐介さん）とも話し合ったんですが、現実的に中年のおじさんなんかは、2年後でもあんまり変わらないじゃないですか。だから若い人たち、例えばチェレンやベルなどは、2年間の成長が分かるよう、新たにイラストを描き起こしています。

── カミツレも新イラストですね。

海野　彼女は成長と言うより、イッシュ地方の世俗の変化を表します。同じ女性キャラでも、フウロはあれが飛行機乗りのコスチュームなので、『ポケモンB・W』と変わっていません。でもカミツレはモデルなので、流行の最先端を追う形でガラっと変えています。あれが今のイッシュ地方の流行なんでしょう（笑）。

── あのモコモコした上着が!?

海野　まあファッションショーの衣装がそのまま着られるわけではありませんから。あそこから切り出されて、イッシュの流行が生まれていくんでしょうね。

── なるほど。だからアデクは、『ポケモンB・W』とお変わりなく…。

増田　ええ。相変わらず崖の上からあの音楽と共に登場します（笑）。

海野　2年後だからといって全員変わっているより、現実の同窓会と同じで「お前変わったな！」「お前変わらないな～」といろいろある方が、リアルな生活感で出ていいんじゃないかと思います。

── 変わったといえば、アイリスがチャンピオンになっていますね！

海野　アイリスは『ポケモンB・W』でもいろいろなものを見てきましたし、今作もさまざまな場面で物語に関わってきます。彼女がこの2年でどう成長したかを描くには、同じソウリュウのジムにいるより、やはりチャンピオンという位置がふさわしいと考えました。

増田　四天王とチャンピオンを撃破したんでしょう！　過去にもミクリなどが次作で新チャンピオンになりましたが、『ポケモンB・W』での役割や活躍度を鑑みて、誰がチャンピオンならインパクトを与えられるか？は考えています。

── そういえば今作はプラズマ団のロットとヴィオが活躍しますが、七賢人の細かい設定は以前からあったんですか？

増田　『ポケモンB・W』のときは、七賢人1人1人は「だいたいこんな人」くらいで、詳しい設定はありませんでした。

海野　今作はその大まかな設定を引き継ぎつつ、2つのプラズマ団の考え方を代弁するものとして、ロットとヴィオの2人を前面に出しています。


七賢人 ヴィオ



⬅⬆『ポケモンB・W』で七賢人の1人だったヴィオ。2年後の今作でも、イッシュ征服の野望を追い求める

『ポケモンB・W』をベースに"冒険活劇"色も

── 7月25日に、本作のサントラCD「ニンテンドーDS ポケモンB2・W2 スーパーミュージックコンプリート」が発売されるということで、今回は音楽についてもいろいろお聞きします。まずは、『ポケモンB2・W2』の音楽のコンセプトについて教えてください。

一之瀬　『ポケモンB・W』では、それまでの「ポケモンらしさ」を一度壊して音楽を作り直しているんですが、そうした部分は今回も継承しました。イッシュ地方はさまざまな人種や考えの人が集まる地ですので、ワールドミュージックを取り入れていくとか、インタラクティブミュージック（音的な遊びや演出）を色濃く盛り込んでいくとかですね。そのうえで海野から、「以前のシリーズにあった冒険活劇的なイメージもほしい」というリクエストがあったので、場所場所で使い分けて制作にあたりました。

── 一之瀬さんも佐藤さんも過去の色違いバージョンにかかわっていると思いますが、そうした作品ならではの曲作りもあるのでしょうか？

一之瀬　私は『ポケモンエメラルド』、佐藤は『ポケモンプラチナ』の音楽をメインで担当していますが、こうした色違いバージョンの場合は、時間軸が同じパラレルワールドなので、元の作品から音源の種類や雰囲気を進化させることは、あまりありません。並列なものとして、音作りも並列で行います。しかし今回は2年後が舞台の作品で、新しいマップも大幅に追加されました。そうした場所では『ポケモンB・W』に引きずられることなく、新たな音、新たな音楽を作っていきました。逆に『ポケモンB・W』にもあった場所については、「2年しかたっていない」ことを考え、まったく変えていない場所もたくさんあります。

── 確かにタイトル画面の曲は、『ポケモンB・W』とだいぶ雰囲気が違いました。先ほど海野さんのリクエストで「冒険活劇」という言葉が出ましたが、『ポケモンB2・W2』のオープニングは冒険活劇というか、懐かしの怪獣映画をほうふつとさせるイメージで、非常にインパクトがありましたね！

一之瀬　ありがとうございます。ブラックキュレムとホワイトキュレムは強大な力を秘めた、凶暴な印象があったので、日本の伝統的な怪獣のイメージを曲に込めてみました。今作で一番最初に作ったのがあの曲だったと思います。一番激しい部分はもともと戦闘曲に使おうとしていた部分でして、タイトル画面で使っておくとプレイヤーに刷り込まれて、いざ戦闘曲として流れたときにグッとくるだろう！と思って入れています。

── ほ～。これは実際に戦うときが楽しみですね！

一之瀬　同じような考えで、オープニングデモの曲には、物語の中で使っている曲をたくさん詰め込んであるんです。ゲームをクリアしてからあの曲を改めて聴くと、また印象が変わると思います。



➡タイトル画面の音楽は、ぜひ一度じっくり聴いてほしい。3Dで描かれたブラックキュレム、ホワイトキュレムも迫力満点！

⬅「音の遊び」で注目したいのがタチワキシティジム。ホミカのボーカルや、立ち位置によって変わる音など、聴きどころ満載だ



ホワイトキュレムの正体とは!?



交換日記のような合作で矢継ぎ早に制作

一之瀬　あと先ほどの話でも出た「共鳴」が、こちらでもキーワードになっています。プレイヤーの方が共鳴してくれる曲が1つでもあればいいなぁと思いつつ、全力で作りました。私はニッチな性格なので（笑）、多くの人と共鳴するというのは、ハードルが高いのですが。

――　それではオープニングに感銘した私もニッチになってしまいます（笑）。ところで佐藤さんも「共鳴」を意識しつつ音楽を作られたんですか？

佐藤　そうですね、これを共鳴といっていいのかどうかはさておき…。今回の音作りは、私と一之瀬の合作が非常に多いんです。交換日記のようにファイルを交換しながら、お互いが少しずつ手をつけてじわじわと曲を作っていきました。

一之瀬　今作は曲数が非常に多かったので、じっくりと構想している時間がなかなか取れなかったんです。そこで2人のうちイメージの浮かんだ方がとりあえず作って、ちょっと行き詰ったら「これ、どうにかして！」と相手に渡すというのを、お互いがやっていました。

佐藤　数日ごとに「あとはよろしく！」と作りかけのファイルが行き来して、中には以前渡したものから1小節くらいしか変わってない曲もあったり（笑）。

一之瀬　でもそれをやると、曲作りがすごく早くなるんです。お互いが刺激を与えあうことで、行き詰っていた曲もその先がなんとなく浮かぶんですね。ある意味、これが今回の音作りで一番「共鳴」した部分でしょうか。

――　そのサントラCDですが、173曲4時間超とすごいボリュームです。曲数は『ポケモンB・W』のサントラとまったく同じですが、これを2人だけで作るのはかなり大変だったのでは。

佐藤　収録数が『ポケモンB・W』のサントラとまったく同じということは、言われて始めて気付きました（笑）。

一之瀬　今回はボーナストラックとして、これまでCD化されていなかった『ポケモンエメラルド』や『ポケモンプラチナ』の曲も入っていますので、『ポケモンB2・W2』の曲はそこまで多くはありません。といっても100曲はゆうに超えていますので、おかげさまで今年の冬休みは、元旦以外全部仕事でした（笑）。



➡サントラには過去の戦闘曲のアレンジ版も収録！

メロディを生かしつつ、アレンジで個性を

――　戦闘曲などは『ポケモンB・W』から細かく変わっているように思えました。聴き比べると面白いですね。

一之瀬　戦闘曲に関していえば、当初『ポケモンB・W』から変えるつもりはなかったんです。でも増田から「新しさを出すために少し変えた方がいいのでは」という提案がありまして、トレーナーやジムリーダー戦、あと最後の1匹でかかる曲（「勝利は目の前」）などを、「2年たったかな…」と感じる程度に、少しずつアレンジしています。

佐藤　『ポケモンB・W』は景山（将太さん）をサウンドリーダーに、我々も含めて5人で音楽を作りましたが、今回は私と一之瀬の2人で全曲を作ったので、2人の色が濃く出ているかもしれません。

一之瀬　ちょっと異質というか、毒が強いというか。ポケモンでいうとどくタイプかも（笑）。

佐藤　今作はあまり自重せず自由に作りました。『ポケモンB・W』など新シリーズの立ち上げ作品は、まとまりよく作る必要があるんですが、今回のようなタイトルは個性を出しやすいんです。

増田　例えばポケモンセンターの曲などは、『2』だからといってあまりに前の作品から変えると、今作から遊ぶ人が戸惑ってしまいます。「聴いただけでどこか分かる」マーキングは非常に大切です。そういう最低限抑えるべきところは抑えつつも、メロディさえ前の作品と同じなら、ガラッとアレンジを変えても「変わった」と認識できるのが『2』の利点でもあります。一之瀬も佐藤も、そこに特化してくれたのが良かったですね。

一之瀬　今回、ジムのアレンジ曲の多くは佐藤が作りましたが、最初のジムだけは『ポケモンB・W』と同じで、あとはジムの特色に合わせて、それぞれアレンジを加えています。同じメロディを引き継ぐことで「マーキング」をしつつ、変えられる部分は大胆に変えました。

――　チェレンのテーマもメロディは『ポケモンB・W』と同じですが、音色が変わって大人っぽくなっていましたね。

佐藤　わかってくださってうれしいです！　サックスを入れたり、かっこいい感じを目指して作りましたので。

――　プラズマ団の戦闘曲も、『ポケモンB・W』より尖った感じですね。

一之瀬　ええ。『ポケモンB2・W2』のプラズマ団はすごく攻撃的なので、それに合わせてテンポも速めに、激しい感じにしています。あとこれは余談なのですが…じつは当初ヒウンシティジムだけ、アーティのいる最上階の部屋に、佐藤が専用の曲を用意していたんです。

――　あのマユのいっぱいある、いかにも虫っぽいジムですよね？

一之瀬　ええ。でも海野に「気持ち悪すぎる」と言われ、ボツになりました（笑）。

――　（笑）。どれだけ気持ち悪いのか、一度聴いてみたいものです。

今月はここまで!! 最後にファンへのメッセージをどうぞ!



一之瀬さん　海野さん　増田さん　佐藤さん

この『ポケモンB2・W2』が、おそらくDSでは最後の『ポケットモンスター』、まさに集大成になると思います。音楽も集大成になるよう一生懸命作りましたので、ゲームを遊んでもらって、1つでも気に入ってもらえる曲があれば、本当にうれしいです。

今作は「共鳴」がテーマですので、特に通信を生かした遊びをたっぷり用意しています。もちろん1人でも遊べますが、友達と遊ぶとさらに楽しめますので、より多くの人と楽しんでほしいですね。あとクリア後の要素はかなりボリュームがありますので、飽きずに末長く遊べると思います。

『ポケモンB2・W2』も「ポケモングローバルリンク」とリンクしますし、ショッピングセンターなどに持っていけば知らない人とも「フェスミッション」で遊べますし、もちろん友達とも遊べます。いろんな形の「共鳴」を楽しんでほしいですね。あと7月25日に出るサントラもよろしくお願いします!!

今回は本当に多くの遊びが加わっていて、そのすべてに曲を付けるのは本当に大変だったんですけど、自分としてはこれ以上ないくらい頑張っていろんな曲を作りました。新しい遊びとともに、ぜひ新しい音楽も楽しんでください。

『ポケモンB2・W2』のサントラCD発売!

『ポケモンB2・W2』の新BGMを完全収録した、全173曲・4時間に及ぶサウンドトラックが7月25日に発売される。しかもボーナストラックとして、『ポケモンB・W』『ポケモンエメラルド』『ポケモンプラチナ』の未解禁楽曲を収録！　『ポケモンプラチナ』のギラティナ戦も聴けるぞ!!　さらに一之瀬&佐藤さんの楽曲解説＋開発資料満載のオールカラーブックレット付き!!　まさにポケモンファン必携のCDなのだ。

ニンテンドーDS ポケモンブラック2・ホワイト2 スーパーミュージックコンプリート



表



裏

- ●7月25日発売
- ●2625円（込）
- ●4枚組ピクチャーレーベル仕様
- ●発売元:ポケモン
- ●販売元:オーバーラップ

5ページではまだまだ語りきれない!!
10月号（8/21発売）で第2弾掲載!